SG
3679
00.15



M.M. - Le Jeu de la Guerre.
1770

SG 3670.00.15

EX LIBRIS



SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE
LIBRARY



By

M. M.

Lacks engraved plate
2 title leaves (one in
French, one in German)
and final leaf of text

Prague, 1770.

NEUES KRIEGSSPIEL

oder

Verbessertes Schachspiel.

Von M. M.

Prague
Chez Francois Augustin Hoechenberger
1770

LE JEU DE LA GUERRE

HARVARD
UNIVERSITY
LIBRARY

ou

Raffinement Du Jeu Des Echecs

Par M. M.

Prague
Chez Francois Augustin Hoechenberger
1770

SG 3679.99.15

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Imperfect:- lacks two title-pages, last leaf of text and the plate.

F

HARVARD
UNIVERSITY
LIBRARY

LE JEU
DE LA
GUERRE.



A MESSIEURS
LES
JOUEURS DES ECHECS.



Ne paraitra-t-il pas téme-raire, Meſſieurs, de vouloir raffiner l' illuſtre Jeu des Echecs, tant exalté par les génies les plus pénetrans pendant pluſieurs ſiécles ?

Mais la Dénomination ridicule, dont on s' eſt ſervi jusqu' à préſent, et beaucoup d' autres imper-

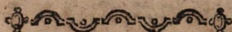


An die
Herren Schachspieler.



Wird es nicht scheinen, als ob eine Vermessenheit vorwalte, das von den sinnreichesten Männern durch viele Jahrhundert so sehr geprie-sene Schachspiel zu ändern?

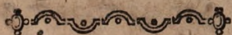
Allein die bishero erhaltene lächerliche Benennung, und viele andere beträchtliche Unvollkom-



perfections me semblent donner le droit d' en risquer la correction : Car si ce jeu méditatif doit répresenter deux armées combattantes ; il faut, que les charges figurées portent des noms convenables, et que les services y répondent : Or qui ne voit pas après la moindre reflexion, qu' il est indecent de voir une Reine sur le champ de bataille combattre avec des Païsans. Et quelle indifference méprisable, si son Roi régarde cette conduite d'un sang froid.

Les

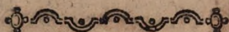
menheiten scheinen mir das Recht einzuraumen die Verbesserung zu wagen: dann wann das Spiel zwey streitende Kriegsheere vorstellen soll so müßen die figurirte Aemter zweifelsohne anständige Namen tragen, und gleichkommende Dienste verrichten: wer erkennet aber nicht nach der geringsten Erwägung, daß eine Königinn nicht ohne Unanständigkeit auf der Wahlstatt mit den Bauern herumraufe, und was für eine verächtliche Gleichgültigkeit, wenn der König dieses Verfahren kaltsinnig ansieht?



Les tours, ou les Rocs, dit on, ſervent de fortereſſe : ſommes nous bien aßés puiſſans de les tranſporter ſubitement, pour en donner des coups rédoublés à notre adverſaire, ou pour mettre le Roi à l'abri en roquant ?

La reſiſtance vigoureuſe des Coureurs ou Fous eſt incomprehenſible, et les Pions en qualité de Païſans ne ſont point uſités ici Ils reſſemblent au commencement en ſortant de leurs Caſes aux Sauteurs : Mais pourquoi n'oſent-ils

pas



Die Thurn und Felsen, sagt man, dienen statt der Festungen: sind wir wohl so mächtig diese augenblicklich zu übertragen, um unsern Gegner hindurch wiederholte Streiche zu versetzen, oder seinen König durch das Rokiren Sicherheit zu verschaffen?

Der beherzte Widerstand der Laufer oder Narren ist unbegreiflich, und die Bauern als Bauern sind hier nicht gebräuchlich: sie gleichen bey ihren ersten Antritt den Luftspringern, warum dörfen sie aber nicht zurückkeh-

 ren



pas rétourner ſans être métamorphoſés en Reines, Coureurs, Chevaux, Tours ou Rocs?

On remediera à ces inconveniens, on cherchera d'autres termes, l'Echiquier ſera agrandi, les piéces augmentées, et les régles établies dans l'ancien jeu des Echecs ſeront obſervées à l'exception de quelques changemens néceſſaires; En fin le ſoûtien, l'Ordre, et l'Equilibre comblera tous les amateurs de charmes, et de plaiſirs.

TA-



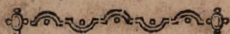
ren ohne in eine Königinn, Laufer, Pferd, Thurn oder Felsen verwandelt zu seyn?

Man wird diese Schwierigkeiten vermitteln, andere Namen ausfindig machen, das Schach~~spiel~~bret vergrößern, und den Grundsäzen des alten Spiels, mit Ausnahme der nothwendigsten Neuerung beobachtsamst nachkommen. Mit einem Wort, die Unterstüzung, die Ordnung, und die Gleichheit soll alle Liebhaber mit Freude, und Vergnügen erfüllen.



TABLE DES SECTIONS.

SE-



Tafel der Abtheilungen.

Sech=



VI.

Du Roquer.

VII.

De l' Echec.

VIII.

Du Roi ſuffoqué.

IX.

De l' Echec et Mat, et du Roi depouillé.

X.

Du Mat aveugle.

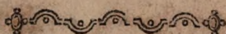
XI.

De la difficulté de la pratique de ce jeu.

XII.

Une partie achevée.

LE



Sechste.
Von dem Rokiren.

Siebende.
Von dem Schach.

Achte.
Von dem erstikten König.

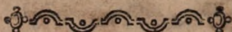
Neunte.
Von dem Schachmatt, und von dem entblösten König.

Zehnte.
Von dem blinden Matt.

Eilfte.
Von der Schwierigkeit der Uebung dieses Spiels.

Zwölfte.
Ein vollendtes Spiel.

Kriegs-



LE JEU DE LA GUERRE. ou Raffinement du jeu des ECHECS.

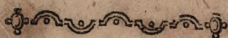
SECTION I.

De l' Echiquier.

L' Echiquier de ce jeu eſt un Quarré parfait qui contient 121 Caſes, ſavoir 57 de plus, qu'il n'en avoit autrefois ; par conſequent il y en a onze de chaque côté, dont les quatre coins ſont marqués de noir.

La planche ci jointe en fait voir plus intelligiblement la diſpoſition.

SE-



Kriegsspiel,

oder

neue verbesserte Schachspielart.

I.

Von dem Schachbrett.

Das zu diesen Spiel erforderliche Bret enthält 121 Felder, nämlich 57 mehr, als sonsten, folgsam eilfe von einer jeden Seiten, deren vier Ecken, wie auf beygefügter Tafel deutlicher zu ersehen, mit der schwarzen Farbe bemerkt sind.



SECTION II.

De la Dénomination des piéces et de leur Nombre.

§. I.

La Dénomination des piéces eſt la ſuivante ;

1 *Le Roi.*

2 *La garde du Roi* au lieu de la Reine.

3 *Le Cuiraſſier* au lieu du Cheval.

4 *Le Dragon*, au lieu du Coureur blanc.

5 *Le Huſſart*, au lieu du fou noir.

6 *Le Canon*, au lieu de la Tour.

7 *Le Fuſilier*, au lieu du Païſan.



II.

Von der Benennung der Figuren und ihrer Zahl.

§. 1

Die Benennung der Figuren ist folgende;

1 Der König.

2 Die Leibgarde, statt der Königinn.

3 Kurassier, statt des Pferdes.

4 Der Dragoner, statt des weißen Läufers.

5 Der Hussar, statt des schwarzen Laufers.

6 Die Kanone, statt des Thurns.

7 Der Fusilier, statt des Bauers.



§. II.

On trouve dans chaque Armée 1. *Roi*, 2 *Gardes du Roi*, 2 *Cuirassiers*, 2 *Dragons*, 2 *Hussarts*, 5 *Canons*, *et* 11 *Fusiliers*.

SECTION III.

De la position des piéces.

§. I.

I. Le Roi doit étre placé au milieu de la premiere ligne F.

Autour de lui on pose deux Canons E. G.

II. La seconde ligne est destinée pour la Cavallerie, accompa-

§. 2.

Ein jedes Kriegs-Heer enthält 1 König 2 Leib-Garden 2 Curassiers 2 Dragoner, 2 Hussaren, 5 Canonen, und 11 Fusiliers.

III.

Von der Stellung der Figuren.

I. Der König wird auf das mittlere Feld der ersten Linie gesetzet. F. Neben Ihn zwey Canonen E G.

II. Die zweyte Linie ist vor die Cavallerie, und die Canons bestimmet, wie folget:



pagneé de l' Artillerie, dans l' ordre ſuivant ;

1 *Un Canon* A.

2 *Un Huſſart* B

3 *Un Dragon* C

4 *Un Cuiraſſier* D

5 *La Garde de l' aile gauche* E

6 *Un Canon* F

7 *La Garde de l' aile droite* G

8 *Un Cuiraſſier.* H

9 *Un Dragon* I

10 *Un Huſſart* K

11 *Un Canon* L

III. Les Fuſiliers ont teur place ſur la troiſiéme ligne, comme dans le jeu ordinaire.



1 Eine Canon. A

2 Ein Hussar. B

3 Ein Dragoner. C

4 Curassier. D

5 Die Leib-Garde des linken Flügels. E

6 Eine Canone. F

7 Die Leib-Garde des rechten Flügels. G

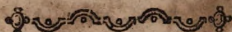
8 Ein Curassier. H

9 Ein Dragoner. I

10 Ein Hussar. K

11 Eine Canone. L

III. Die Fusiliers haben die 3 Linie in Besitz, wie bey den gemeinen Spiel.



§. II.

Moïennant cette Diſpoſition on pourra fort aiſément ſoutenir ſon Armée en allant vers l' ennemi, et l' Attaque ſera auſſi avantageuſe, que la Défenſe.

Les fuſiliers de deux extremités ſont ſoutenus par les Huſſarts et les Canons; enfin les gardes du Roi et les autres piéces ne peuvent pas être mieux poſtées.

SECTION IV.

De la Marche des piéces, et de la liberté des Fuſiliers.

La Marche des Figures hormis les fuſiliers ne différe point de



§. 2

Mittelst dieser Einrichtung kan man sein Kriegs-heer, da man gegen den Feind rucket, ganz leicht unterstü-zen, und der Angrif wird nicht min-der vortheilhaft seyn, als die Gegen-wehr. Die Fusiliers an der Spitze der beyden Flügeln sind nicht nur allein von den Canonen, sondern auch von den Hussaren bedeckt; Kurz die Leib-Garde, und alle übrigen Figuren kön-nen nicht besser angestellet werden.

IV.

Von den Zügen der Figuren und der Freiheit der Fusiliers.

Die Grund-Züge der Figurn sind mit Ausnahm der Fusiliers von dem gemeinen Spiel nicht unterschieden,



de celle des échec communs; Mais comme quelques perſonnes pourraient lire ce nouveau jeu, ſans avoir aucune connaiſſance des principes de l' ancien, je vais les en inſtruire.

I.

Le Roi.

Le Roi ne fait jamais qu' un pas à la fois. Mais il a le pouvoir d' aller ſur toutes les Caſès, et deprendre de tous les côtés.

*

Les piéces ſe prennent l'une, l' autre en mettant la piéce, qui prend á la plaće de celle qui est

priſe



weilen aber welche dieses neu verfaste Spiel lesen konten, ohne einige Kentniß von dem alten zu haben, so will ich sie hierinn unterrichten.

I.

Der König.

Der König machet jedesmal nicht mehr als einen Schritt: Allein Er hat die Macht über alle Felder zu gehen, und von allen Seiten zu nehmen.

*

Die Figuren nehmen eine die andere, da man die jenige, so nimmt auf die Stelle der anderen, so genommen wird, setzet, und die letzte von dem Bret hinweg raumet.

Der



priſe en ôtant la dernière de deſſus l'Echiquier.

* *

Le Roi ne peut jamais ſe joindre avec l' autre Roi, il faut tout au moins qu' il y ait une caſe de diſtance entre eux.

II.

La Garde du Roi.

La garde du Roi va droit, et de biais, comme le Fuſilier, le Dragon, le Huſſart et le Canon.

Elle peut aller d' un ſeul coup d' un bout de l' échiquier à l' autre, pourvûque le chemin ſoit libre.

Elle peut auſſi prendre de tous côtés, de long, de large,



* *

Der König kan niemahlen mit dem anderen König zusammen komen, sie müssen zum wenigsten um ein Feld von ein ander entfernet seyn.

II.

Die Königl. Leib-Garde

Die Königl. Leib-Garde gehet gerad und die Quere, wie der Fusilier, der Dragoner, Hussar und die Canonen. Sie kan in einem Zug über das ganze Bret gehen, wenn anderst der Weeg frey ist.

Sie ist auch befugt von allen Seiten zu nehmen, es seye in die Länge, in die Breite, schrägs, nahe, oder weit, wie es demnach die Nothdurft des Spiels erfordert.

Die



de biais , de prés , et de loin, ſelon que la néceſſité du jeu le requiert.

III.

Le Canon.

Le Canon n'a qu'un ſeul mouvement , qui eſt toûjours droit ; Il peut marcher ſur une , deux, ou pluſieurs Caſes , il peut auſſi aller d'un coup ſur toute la ligne , qui eſt devant lui , ou ſur celle , qui eſt à leur côté , et prendre la piéce , qui ſe trouve en ſon chemin.

Le



III.

Die Canone.

Die Canone gehet allezeit gerad, man kan sie in einem Zug über ein, zwey, und mehrere Felder auch über die ganze vor- oder seitwärtige Linie bringen, und die Feindliche in Weeg befindliche Figur, darmit nehmen.

*

Die Canone ist nach der Leib-Garde die ansehnligste Figur, weilen sie mit dem König allein kann Matt geben, welches weder der Curassier, noch die übrige bewerkstelligen können.



*

Le Canon eſt la piéce la plus conſidérable après la Garde du Roi, parce qu' avec le Roi ſeul il peut donner échec et mat; ceque ne ſauraint faire ni les Cuiraſſiers, ni les autres.

IV.

Le Cuiraſſier.

Le Cuiraſſier a un mouvement different des autres piéces: Sa marche eſt oblique, allant toûjours *de trois en trois Caſes*, de blanc en noir, et de noir en blanc, ſautant même par deſſus les autres piéces.

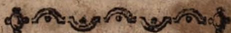


IV.

Der Curassier.

Der Curassier hat einen besondes rem Gang, welcher von allen andes ren unterschieden. Er gehet allzeit über drey Zwerg-Felder, von weißen auf das Schwarze, und von dem Schwarzen auf das Weiße, und springet sogar über die Figuren.

Der



*

Le Cuiraſſier a une prérogative particuliere, c'eſt quand il donne échec, le Roi ne peut être couvert d'aucune piéce, il eſt abſolument contraint de quitter ſa caſe: excepté, ſi l'on le peut prendre.

V.

Le Dragon.

Le Dragon a ſa marche de biais ſur les Caſes blanches. Il peut aller, et prendre à droite et à gauche, avancer, et reculer de même tant qu'il trouve du vuide.



*

Der Curassier hat noch einen Vorzug, nemlich: Wann Er dem König Schach giebt, so kan Er nicht mit einer anderen Figur bedecket werden, sondern Er ist unumgänglich gezwungen sein Feld zu verlassen, es sey dann, daß man den angreifenden nehme.

5

Der Dragoner.

Der Dragoner geht schrägs über die weiße Felder.

Er kan rechts und lincks nehmen, vorrücken, und soweit es leer ist zu ruck treten.



6

Le Hussart.

Le Hussart a la marche du Dragon, avec la difference, qu' il reste toujours sur le noir.

*

Le Dragon a la préferance, puis qu' il peut attaquer le Roi dans son quartier, qui est la case blanche au milieu de la premiere ligne.

Le



6

Der Hussar.

Der Hussar hat den Gang des Dragoners, mit dem Unterschied, daß er allzeit auf dem schwarzen bleibet.

*

Der Dragoner hat den Vorzug, weilen er den König in seinem Quartier, welches das mitlere weiße Feld der ersten Linie ist, angreifen kan.



7

'Le Fusilier.

Le Fusilier ne fera jamais qu' un pas à la fois, et sans éspérance d' aucune métamorphose, quoiqu' il arrive à la derniere ligne de son ennemi.

Pour recompenser cette réstriction il aura le pouvoir d' aller à droite, à gauche, d' avancer, et de réculer de Noir en blanc, et de blanc en noir. Il prendra aussi devant, et derriére soi; mais seulement de biais, c' est à dire de noir en noir; et de blanc en blanc.

7
Der Fusilier.

Der Fusilier wird nur ein jedesmal einen Schritt machen, und ohne Hofnung einiger Verwandlung; ohngeacht er auf seines Feindes lezte Linie kommen solte. Um diese Einschränkung zu ersezen, soll er die Macht haben rechts, lincks, vorwerts, und ruckwerts von weißen auf das schwarze, und von dem schwarzen auf das weiße zu gehen.

Er wird auch vor und hinter sich nehmen, aber nur schrägs, das ist von dem schwarzen auf das schwarze, und von dem weißen auf das weiße.



*

Cette nouveauté fachera au commencement ceux, qui manquent d' attention; mais les dignes joueurs, en feront très satisfaits; fur tout quand la facilité des ftratagémes, et les bons effets d' un jeu animé augmenteront leur contentement.

SECTION V.

Maximes Générales.

1

Il n' eft pas expédient d' agir avec les gardes du Roi, que lorsque le jeu fe trouve bien ouvert; Car fi Vous les enfoncés mal à propos dans le jeu de Votre adverfaire, Vous aurés de la peine

à les



*

Diese Neüerung wird anfänglich die jenige verdrüßen, so an der erforderlichen Aufmerksamkeit mangel leiden; die würdige Spieler aber, werden vollkommen zu frieden seyn; besonders da die Beförderung der Kriegs-Listen, und übrige gute Würkungen eines belebten Spiels ihr Vergnügen vermehren werden,

V.

Allgemeine Lehr-Sätze.

1

Es ist nicht rathsam mit der Leib-Garde zu wirken, in so lang das Spiel nicht wohl eröfnet; dann wenn man sie zu unrechter Zeit in das Gedreng bringet, so wird man solche schwerlich zu der Hülf seines Königs zurückziehen können;

Man

à les retirer au ſécour de Votre Roi;

On court auſſi risque d' être enfermé par les fuſiliers.

2

La garde du Roi ne ſera jamais avertie, comme on a coûtume de le faire avec la Reine; au contraire, il fera honneur de s' en ſaiſir; car il eſt juſte que l' inadvertance de l' ennemi ſoit punie parl'attention de ſon Adverſaire.

3

L' Attaque doit être diſpoſée en ſorte, qu' en' cas de beſoin elle puiſſe être convertie en Défenſe.

N'

Man stehet anbey in Gefahr von den Fusiliers versperret zu werden.

2

Die Königliche Leib-Garde wird niemal gewarnet werden, wie man es mit der Königin zu thun pflegt, es wird in gegentheil zu einer Ehre gereichen solche mit Vortheil zu nehmen, dann es ist billig, daß die Unachtsamkeit des Feindes, durch des Gegners Aufmerksamkeit bestrafet werde.

3

Der Angrif muß also eingericht werden, daß er in Fall der Noth in die Gegenwehr könne verkehrt werden.

4

N' avancés pas prématurement avec les Canons, car il eſt très facile de leurs empêcher le rétour par les fuſiliers.

5

Placés chaque piéce utilement, et ne les expoſés jamais ſans ſoûtiens; Car ſi l' ennemi trouve moïen, de Vous attaquer, Vous en perdrés l' une après l' autre.

6

Menagés toutes Vos piéces, tant qu' il Vous ſera poſſible, et Vous rendrés par là Votre défenſe plus opiniâtre, et l' attaque moins dangereuſe. Les

4

Man muß nicht zu frühzeitig mit den Canonen vorrücken, dann man kan ihnen ganz leicht den Ruckweeg verziehen.

5

Eine jede Figur muß nüzlich angestellet werden, und man soll sie niemal ohne Unterstüzung aussezen; dann wenn der Feind Mittel findet einen Angrif zu machen, so verliehrt man eine nach der andern.

6

Man muß nach Möglichkeit trachten mit seinen Figuren sparsam umzugehen, hiedurch wird die Gegenwehr verstärket, und die Gefahr des Angrifs vermindert.



7

Les irruptions d' Emblée ne ſont pas trop profitables dans ce jeu ; un bon joueur ne manquerait pas de s' en venger.

8

Qu' on prenne ſes précautions , pour ſe garantir de toute Surpriſe.

9

Pour, faire une] Ouverture dans le jeu de ſon Adverſaire , il faut ſacrifier les piéces , dont on ſe peut aiſément paſſer dans le cours de la partie.

Si

7

Die unversehene Einfälle sind in diesen Spiel nicht sehr nüzlich, ein guter Spieler würde nicht ermanglen sich dessen zu rächen.

8

Man brauche seine Vorsicht um sich von allen Uberfall sicher zu stellen.

9

Wenn man eine Eröfnung in seines Gegners Spiel machen will, so muß man die jenige Figuren aufopfern, welche man in dem Lauf des Spiels ganz leicht entbehren kann.



10

Si Vous voulés deboucher le paſſage aux Canons, et les mettre en action, faites deploïer les fuſiliers à droite, ou à gauche, ſelon que les circonſtances le permettront.

11

N' amaſſés pas les piéces; gardés plûtôt un chemin libre, pour pouvoir porter les Canons d' un côté à l' autre ſelon l' exigence du Cas.

12

Echangés les piéces, qui affaibliſſent la Défenſe du Roi de Votne ennemi.

Les



10

Da man den Canonen den Weeg eröfnen, und sie in die Würkung sezen will, so lasset man die Fusiliers, wie es die Umstände erlauben werden, rechts, oder links treten.

11

Die Figuren müssen nicht auf einen Haufen zusammen gesezt werden; es ist besser den Weeg offen zu halten, damit man die Canonen nach Erforderung des Falls von einer Seiten auf die andere bringen könne.

12

Die Figuren, welche die Gegenwehr des feindlichen Königs schwächen, mögen durch Aufopferung einiger anderen ausgewechselt werden.



13

Les Cuirassiers ne feront pas de grands coups au commencement, puis qu' ils se trouvent par tout empechés par les fusiliers de la part opposée, il vaudra donc mieux de les conserver jusqu' à ce qu' ils puissent rendre de meilleurs services, sans risquer de les perdre mal à propos.

14

Reflechissés bien avant que de toucher la piéce, avec la quelle Vous avés envie de jouer, et placés la d' abord sur la case choisie, sans la tenir long tems en air, c est qui serait fort mal séant.

On



13

Die Curaßiers werden anfänglich keine grosse Streiche machen, weilen sie von den feindlichen Fusiliers allerorthen gehemmet werden; es wird dannenhero erspriesslicher seyn solche auf zubehalten, bis sie bessere Dienste leisten können, damit man selbe nicht vergebens verliehre.

14

Man muß die Vollkomene Uberlegung machen, bevor man die Figur anrührt, mit welcher man zu spielen gesinnet ist, und sie soll gleich auf das erwählte Feld gesezt werden, ohne solche lang in der Luft zuhalten, welches sehr unanständig wäre.



15

On obſervera rigoureuſement la Regle connue;

Piéce touchée, piéce jouée;
Pïéce placée, ne peut ſe retirer.

SECTION VI.

Du Roquer.

Le Roi ne peut jamais roquer, il faut donc qu' il ſe défende, ou qu' il ſe rétire de bonne heure. On évitera par là tous les inconveniens, et le jeu aura aſſûrement meilleure grace.



15

Die folgende bekante Regel muß scharf beobachtet werden;

Mit der angerührten Figur muß gespielt; und da sie einmal fest gesezt, darf sie nicht mehr zurükgezogen werden.

VI.

Von dem Rockiren.

Der König kan niemal rockiren, so ist er dann gezwungen sich entweder zu wehren, oder sich bey zeiten zu flüchten. Hiedurch werden alle Schwierigkeiten vermieden, und das Spiel wird gewißlich ein besseres Ansehen bekommen.



SECTION VII.

§. 1

De l' Echec.

Le mot d' Echec eſt un ſigne, qu' on donne, lorsque le Roi ſe trouve attaqué par úne piéce de ſon ennemi ; en ce cas là, quand il ne la peut pas prendre, ou ſe couvrir par une de ſes piéces, il faut, qu' il quitte ſa caſe, pour éviter le danger d' être pris.

§. 2

L' Echec double eſt, quand le Roi ſe trouve attaqué de deux piéces à la fois, alors il faut qu' il change de caſe puisqu' il eſt impoſſible, qu' il ſe puiſſe couvrir.

SEC-



VII.

Von dem Schach.

§. 1

Das Wort Schach ist ein Zeichen, welches man giebt, da der König durch eine feindliche Figur angegriffen ist; in diesem Fall ist er gezwungen, wenn er sie nicht nehmen, oder durch die seinigen bedeken kan, das Feld zu verlassen, um sich von der Gefangenschaft sicher zu stellen.

§. 2

Der Doppelte Schach ist, da der König von zwey Figuren auf einmal angegriffen wird, alsdann muß er weichen, weilen er sich unmöglich bedeken kan.



SECTION VIII.

Du Roi ſuffoqué.

Le Roi ſuffoqué, ou l' Echec pat eſt quand le Roi eſt ſerré en ſorte, qu' il ne Lui reſte plus aucune caſe libre, où il ſe pourrait rétirer, ſans ſe mettre en échec; dans ce cas n' aïant plus des piéces, qui ſe puiſſent jouer, on a ni gagné, ni perdu, et on recommence le jeu.

SECTION IX.

De l' Echec et mat, et du Roi depouillé.

*

L' Echec et mat eſt, quand le Roi eſt attaqué, et qu' il ne peut plus remuer, ſe défendre, ni



VIII.

Von dem erstikten König.

Der erstikte König ist, da solcher dergestalt eingeschränkt, daß er kein Flucht-freies-Feld mehr übrig hat, ohne sich in den Schach zu sezen; in diesem Fall, wenn keine Figur mehr vorhanden, welche den an Ihn stehenden Zug verrichten könte, da ist weder gewonnen, noch verlohren, und das Spiel wird von neuen angefangen.

IX.

Von dem Schach Matt und von dem entblösten König.

*

Schach-Matt ist, da der König, angegriffen, und sich nicht mehr bewegen, vertheidigen, noch mit einer

ni ſe couvrir d'aucune piéce, alors la partie eſt perdue comme il faut.

*

Celui, qui ſaura adroitement ſurprendre ſon Adverſaire, en lui prenant toutes les piéces, et en lui donnant au plûtôt Echec et Mat remportera la Victoire, et la qualité du meilleur joueur.

*

Le Roi depouillé n'a point de privilege: Si l'adverſaire eſt en état de lui donner Mat, il gagnera la Partie; mais ſi la force des piéces lui manque, pour porter ce coup mortel, on recommencera le jeu ſans gain.

SEC-

anderen Figur beschützen kan, alsdann ist das Spiel vollkommen verlohren.

*

Der jenige, so seinen Gegner auf eine geschikte Weiße überfället, ihme alle Figuren nimmt, und auf das geschwindeste Schach-Matt giebt, erhaltet den Sieg, und den Namen des besten Spielers.

*

Der entblöste oder aller Figuren beraubte König, hat kein besonderes Recht: Wenn der Gegner in Stand ist ihm Matt zu geben, so gewinnet er das Spiel; sofern aber die Stärke der Figuren zu Versezung dieses tödtlichen Streiches ermangelt, so wird der Gewinn mit Anfang eines neuen Spiels gehoben.



SECTION X.

Du Mat aveugle.

Le Mat aveugle eſt lorsque l' un des joueurs gagne ſans le ſavoir , et ſans le dire dans le tems ; alors on ne gagne que la moitié de ce qu' on a mis au jeu.

SECTION XI.

De la difficulté de la pratique de ce Jeu.

Tous les bons joueurs conviendront , qu' il eſt très difficile d' exprimer la Pratique de ce jeu , parcequ' elle depend la plus part du Caprice des joueurs , et chaque trait de l' adverſaire demande ſouvent un autre deſſein.

L'



X.

Von dem blinden Matt.

Der blinde Matt ist, da einer aus den Spielern gewinnet ohne es zu wissen, und ohne solches in der rechten Zeit zu melden; alsdann gewinnet man nur die Hälfte des Spiels.

XI.

Von der Schwierigkeit der Ubung dieses Spiels.

Alle gute Spieler werden beystimmen, daß es sehr schwer seye die Ubung dieses Spiels auszudrüken; weilen solche meistentheils von den Eigensinn der Spieler abhängt, und oft erfordert ein jeder gegnerischer Zug einen anderen Entwurf.

Die



L' attention partagée par la multiplicité des piéces devient beaucoup plus penible ; mais la patience fera aquerir avec le tems le degré de la force desirée.

Le long usage, les réflexions continuelles, avec un certain ésprit de combinaison fournira à chacun moïennant le jugement des finesses, et des stratagémes dont l' execution ne manquera pas de faire honneur et plaisir.

SEC-



Die durch die Menge der Figuren zertheilte Aufmerksamkeit wird um so viel beschwerlicher; Allein die Gedult wird mit der Zeit die erwünschten Staffel der Stärke bereiten: die lange Gewohnheit, das beständige Nachdenken, nebst einen gewissen Figungs-Geist, soll einem jedem mittelst der Beurtheilungs Kraft, Scharfsinnigkeiten, und listige Streiche eingeben, deren Bewerkstelligung Vergnügen und Ehre verschaffen wird.

Ein



SECTION XII.

Une Partie achevée pour donner une idée de la pratique des maximes les plus essentielles.

1 Noir le Fusilier f F 4
Blanc le Fusilier f F 8
2 N. le Fusilier f F 5
B. le Fusilier h H 8
3 N. le Fusilier f F 6
B. le Fusilier d D 8
4 N. le Fusilier e E 4
B. le Fusilier k K 8
5 N. le Fusilier e E 5
B. le Fusilier b B 8
6 N. le Fusilier g G 4
B. le Fusilier g G 8
7 N. le Fusilier g G 5
B. le Fusilier e E 8
8 N. le Fusilier h H 4
B. le Fusilier c C 8



XII.

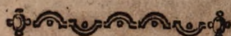
Hier folget ein ganzes Spiel, damit sich der Leser einen deutlichen Begriff von den Zügen und Grund-Regln machen Können.

1 Schwarz der Fusilier f F 4
Weiß der Fusilier f F 8
2 S. der Fusilier f F 5
W. der Fusilier h H 8
3 S. der Fusilier f F 6
W. der Fusilier d D 8
4 S. der Fusilier e E 4
W. der Fusilier k K 8
5 S. der Fusilier e E 5
W. der Fusilier b B 8
6 S. der Fusilier g G 4
W. der Fusilier g G 8
7 S. der Fusilier g G 5
W. der Fusilier e E 8
8 S. der Fusilier h H 4
W. der Fusilier c C 8

9 N. le Fusilier d D 4
B. le Fusilier i I 8
10 N. le Fusilier l L 4
B. le Hussart k I 9
11 N. le Fusilier a A 4
B. le Hussart b C 9
12 N. la Garde e E 3
B. le Fusilier l L 8
13 N. la Garde g G 3
B. le Fusilier a A 8
14 N. le Canon f F 3
B. la Garde g H 9
15 N. le Fusilier b B 4
B. la Garde e D 9
16 N. le Fusilier k K 4
B. le Canon e B 11
17 N. le Fusilier g G 6
B. le Canon g K 11
18 N. le Fusilier l L 5
B. le Cuirassier h K 9
19 N. le Fusilier i I 4
B. le Cuirassier d B 9

9 S. der Fusilier d D 4
W. der Fusilier i J 8
10 S. der Fusilier l L 4
W. der Hussar k J 9
11 S. der Fusilier a A 4
W. der Hussar b C 9
12 S. die Leib-Garde e E 3
W. der Fusilier l L 8
13 S. die Leib-Garde g G 3
W. der Fusilier a A 8
14 S. die Canone f F 3
W. die Leib-Garde G H 9
15 S. der Fusilier b B 4
W. die Leib-Garde e D 9
16 S. der Fusilier k K 4
W. die Canone e B 11
17 S. der Fusilier g G 6
W. die Canone g K 11
18 S. der Fusilier l L 5
W. der Cuirassier h K 9
19 S. der Fusilier i J 4
W. der Cuirassier D B 9



20 N. le Fusilier h H 5
B. le Cuirassier h I 7
21 N. le Fusilier h H 6
B. le Cuirassier h L 6
22 N. le Fusilier k K 5
B. le Fusilier g G 7
23 N. le Fusilier k prend le Cuirassier L 6
B. la Garde g prend le Canon A 2
24 N. le Fusilier b enferme la Garde B 3
B. le Dragon i prend le Fusilier B 3
25 N. le Dragon c prend le Dragon B 3
B. la Garde g prend le Dragon B 3
26 N. le Fusilier a prend la Garde B 3
B. le Cuirassier d C 7

20 S. der Fusilier h H 5
W. der Cuirassier h I 7
21 S. der Fusilier h H 6
W. der Cuirassier h L 6
22 S. der Fusilier k K 5
W. der Fusilier g G 7
23 S. der Fusilier k nimmt den Cu=
rassier L 6
W. die Leib=Garde g nimmt die
Canone A 2
24 S. der Fusilier b versperet die
Leib=Garde B 3
W. der Dragoner i nimmt den
Fusilier B 3
25 S. der Dragoner c nimmt den
Dragoner B 3
W. die Leib=Garde g nimmt den
Dragoner B 3
26 S. der Fusilier a nimmt die Leib=
Garde B 3
W. der Curassier d C 7



27 N. le Fusilier l qui se trouve sur sa 5me case K 5
B. le Fusilier a A 7
28 N. le Hussart k I 3
B. le Fusilier l L 7
29 N. le Hussart b A 3
B. le Fusilier a B 7
30 N. le Fusilier b B 2
B. le Cuirassier d A 6
31 N. le Fusilier h prend le Fusilier G 7
B. le Fusilier h prend le Fusilier G 7
32 N. le Fusilier f prend le Fusilier G 7
B. le Hussart k prend le Fusilier G 7.
33 N. le Fusilier g F 6
B. le Hussart se rétire I 9
34 N. la Garde g I 5
B. le Fusilier i I 7

27 S. der Fusilier l von seinem 5ten
Feld K 5
W. der Fusilier a A 7
28 S. der Hussar k J 3
W. der Fusilier l L 7
29 S. der Hussar b A 3
W. der Fusilier a B 7
30 S. der Fusilier b B 2
W. der Cuirassier d A 6
31. S. der Fusilier h nimmt den Fusilier G 7
W. der Fusilier h nimmt den Fusilier G 7
32 S. der Fusilier f nimmt den Fusilier G 7
W. der Hussar k nimmt den Fusilier G 7
33 S. der Fusilier g F 6
W. der Hussar geht zuruk J 9
34 S. die Leib=Garde g J 5
W. der Fusilier i J 7



35 N. le Huſſart b prend le Fuſilier F 8

B. le Dragon c A 8

36 N. le Fuſilier f E 6

B. le Fuſilier d D 7

37 N. le Huſſart k G 5

B. le Fuſilier a qui couvre le Dragon c B 6

38 N. le Canon f F 4

B. le Fuſilier d prend le Fuſilier E 6

39 N. le Canon g G 3

B. le Canon g H 11.

40 N. le Dragon i L 4

B. le Canon l H 10

41 N. le Huſſart prend le Canon H 10

B. le Canon g prend le Huſſart H 10

42 N. le Cuiraſſier d E 4

B le Dragon c prend le Cuiraſſier E 4

35 S. der Hussar b nimmt den Fusilier F 8
W. der Dragoner c A 8
36 S. der Fusilier f E 6
W. der Fusilier d D 7
37 S. der Hussar k G 5
W. der Fusilier a so den Dragoner c bedekt F 6
38 S. die Canone f F 4
W. der Fusilier d nimmt den Fusilier E 6
39 S. die Canone g G 3
W. die Canone g H 11
40 S. der Dragoner i L 4
W. die Canone l H. 10
41 S. der Hussar nimmt die Canone H 10
W. die Canone g nimmt den Hussar H 10
42 S. der Cuirassier d E 4
W. der Dragoner c nimmt den Cuirassier E 4



43 N. la Garde e prend le Dragon
E 4
B. le Fuſilier e F 6
44 N. le Fuſilier e prend le Fuſilier
F 6
B. le Huſſart b prend le Fuſilier
F 6
45 N. le Huſſart k prend le Huſſart
F 6
B. le Huſſart k prend le Huſſart
F 6
46 N. le Cuiraſſier h K 3
B. le Fuſilier e D 8
47 N. le Fuſilier k K 6
B. le Fuſilier l prend le Fuſilier
K 6
48 N. la Garde e donne échec I 8
B. la Garde e couvre l' échec H 9
49 N. la Garde g F 5
B. le Huſſart k I 9

43 S. die Leib Garde f nimmt den Dragoner E 4
W. der Fusilier e F 6

44 S. der Fusilier e nimmt den Fusilier F 6
W. der Hussar b nimmt den Fusilier F 6

45 S. der Hussar k nimmt den Hussar F 6
W. der Hussar k nimmt den Hussar F 6

46 S. der Cuirassier h K 3
W. der Fusilier e D 8

47 S. der Fusilier k K 6
W. der Fusilier l nimmt den Fusilier K 6

48 S. die Leib-Garde e giebt Schach I 8
W. die Leib-Garde e bedekt den Schach H 9

49 S. die Leib-Garde g F 5
W. der Hussar k I 9



50 N La Garde g donne échec en prenant le Fusilier C 8

B. le Canon a couvre l' échec E 10

NOIR

La Garde g prend le Canon E 10 et donne échec et Mat.



1898



